BATMAN
THE BRAVE AND THE BOLD

LAPTOP COMPACT

Manual de instruções

Caros Pais,

Nós, da Candide, sempre pensamos em um brinquedo seguro que estimule a criatividade e dê alegria às crianças, motivo pelo qual nos dedicamos permanentemente à pesquisa para o aprimoramento de nossos produtos.

No momento da compra, pequenas diferenças entre produto e embalagem, fotos ilustrativas e entre lotes podem ser constatadas, fato para o qual agradecemos sua compreensão.

O Laptop Compact é um pequeno computador que vai ajudar seu filho no desenvolvimento cognitivo por meio de atividades divertidas de linguagem, matemática, música e raciocínio lógico.

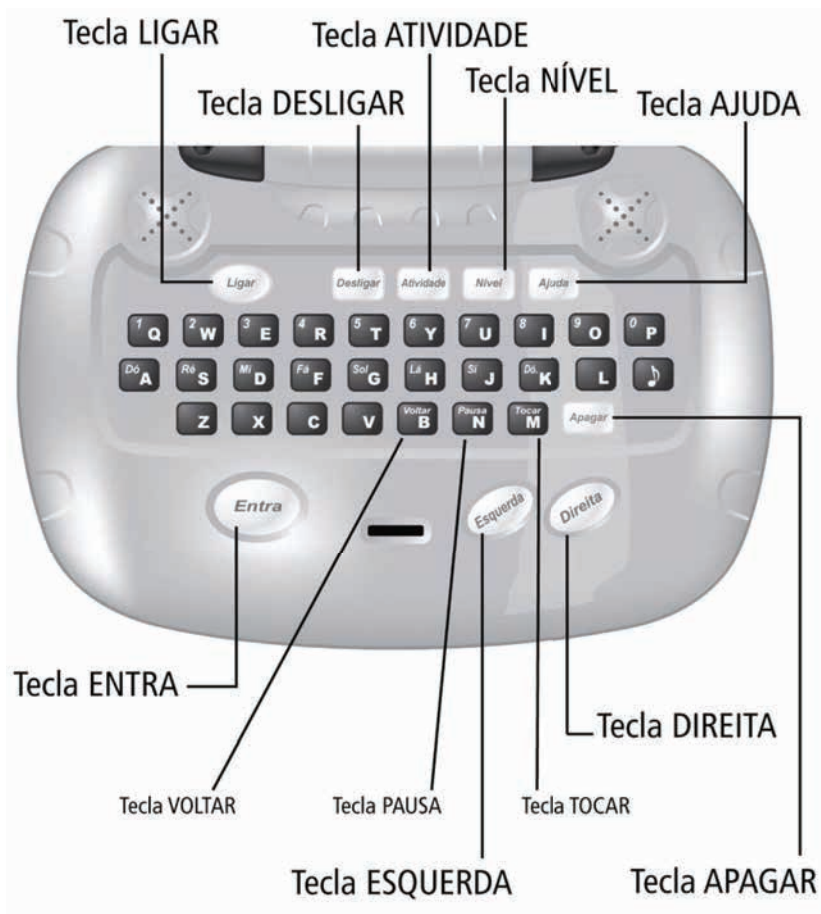
Recomendamos que vocês o acompanhem e auxiliem no uso deste produto, incentivando-o a aprender ao mesmo tempo que desfruta de sua companhia.

Cordialmente,

Seus amigos da

Índice:

Descrição Externa

Descrição do Teclado

Teclas de função

O teclado possui as seguintes teclas de função:

ATIVIDADE: Exibe a tela de seleção de atividades.

AJUDA: Apresenta a resposta correta caso você precise de ajuda.

NÍVEL: Permite que você mude do nível 1 para o nível 2 ou do nível 2 para o nível1.

ENTRA: Confirma a resposta que você escolheu.

APAGAR: Permite mover o cursor para a esquerda e deletar o caractere imediatamente anterior a ele.

Mouse

BOTÃO SUPERIOR: Confirma a resposta que você escolheu (corresponde à tecla ENTRA do teclado).

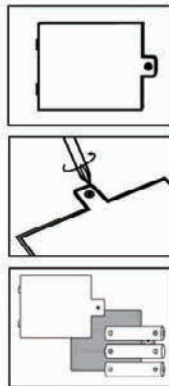
BOTÃO DA ESQUERDA: Move o cursor para a esquerda (corresponde à tecla ESQUERDA do teclado).

BOTÃO DA DIREITA: Move o cursor para a direita (corresponde à tecla DIREITA do teclado).

Instalação das pilhas

O laptop funciona com três pilhas AA.

Procedimento de instalação:

1. Certifique-se de que o brinquedo esteja desligado.
2. Abra o compartimento das pilhas com uma chave de fenda.
3. Instale três pilhas AA conforme indicação da polaridade.
4. Feche a tampa e aperte os parafusos.

Precauções com as pilhas

O uso incorreto das pilhas pode danificar o produto

1. Não misture pilhas alcalinas, comuns (carbono-zinco) ou recarregáveis.
2. Nunca misture pilhas usadas com novas.
3. Certifique-se de que os pólos positivo (+) e negativo (-) de cada pilha estejam posicionados corretamente.
4. Nunca use tipo de pilhas diferentes.
5. Se o laptop não for utilizado por um longo período, retire as pilhas.
6. Pilhas gastas devem ser retiradas da unidade.
7. Não provoque curto-circuito nos terminais das pilhas.

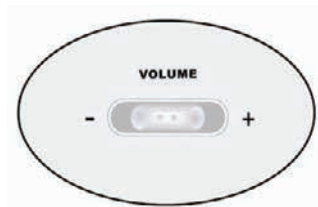
Como ligar e desligar

Pressione o botão LIGAR para ligar a unidade.

Pressione o botão DESLIGAR para desligar a unidade.

Se a unidade permanecer sem uso por 3 minutos, ela se desligará automaticamente.

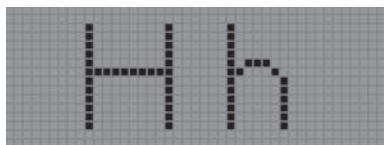
Controle de volume

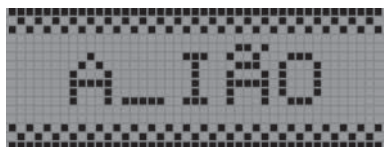
O controle de volume permite aumentar ou abaixar o nível do som.

Como escolher uma atividade:

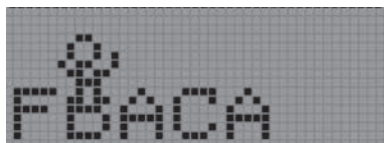
Selecione o seu código de jogo (de 1 a 33) usando as teclas numéricas. Então, pressione a te ENTRA para confirmar. Use as teclas ESQUERDA / DIREITA para fazer correções da d

Descrição das atividades:

1. Dança das letras:

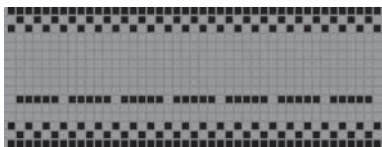
Insira uma letra, que eu te ensino a escrever. Pressione uma letra para mostrar a palavra gerada pelo computador para esta letra.

2. Vamos soletrar:

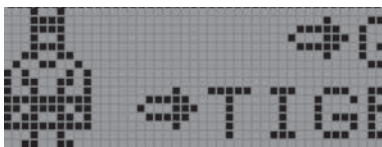
Complete o espaço em branco com a letra certa. Escolha a letra correta para a lacuna e pressione a sua letra para entrar com a resposta.

3. Letra intrusa:

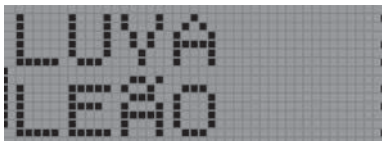
Retire a letra errada. Use as teclas ESQUERDA / DIREITA para escolher e Pressione ENTRA para descer a letra escolhida.

4. Palavra embaralhada

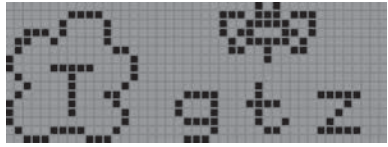
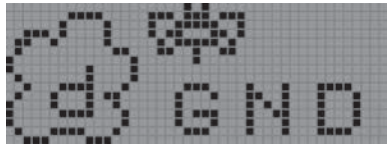
Reescreva a palavra. Utilize as teclas ESQUERDA / DIREITA para mover o gancho e pressione ENTRA para inserir na ordem certa.

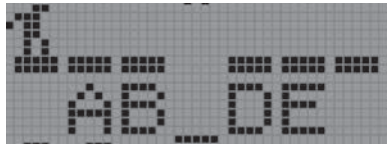
5. Imagens

A palavra que descreve a figura.
Digite a palavra para descrever a imagem mostrada. Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA para corrigir uma letra digitada e pressione ENTRA para confirmar.

6. Defesa do Batman

Digite as letras certas. Digite a palavra para cancela-la e bloquear o arremesso da faca. Evite que o Batman seja atingido.

7. Palavra escondida

Encontre a palavra. Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

8. Qual é a letra?

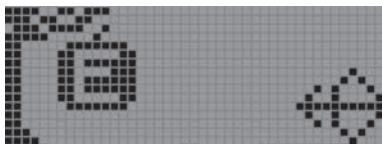
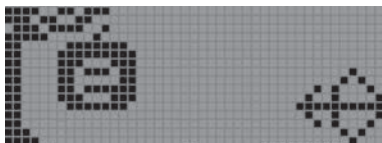
NíVEL 1 - Encontre a letra correta.
Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher a letra minúscula mostrada e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

NíVEL 2 - Encontre a letra correta.
Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher a letra maiúscula apresentada e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

9. Estrada de letras

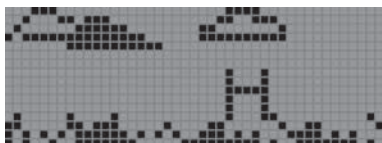
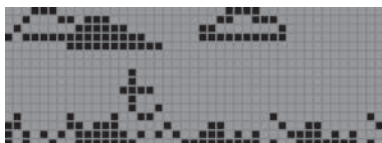
Encontre a letra e complete a estrada.
Pressione a letra correta para preencher e completar a sequência.

10. Tecla maluca

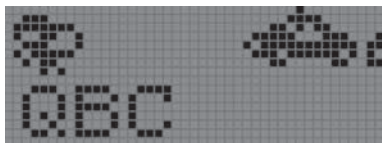
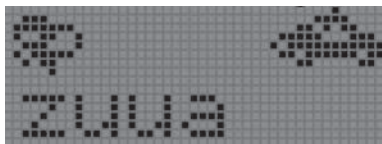
NíVEL 1 - Aprenda a digitar.
Pressione a letra correta para apagar a letra maiúscula.

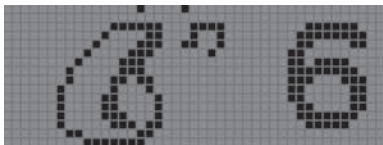
NíVEL 2 - Aprenda a digitar.
Pressione a letra correta para apagar a letra minúscula.

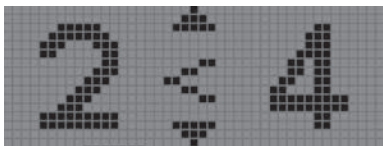
11. Árvore de letras

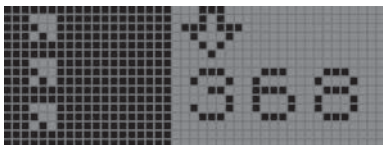
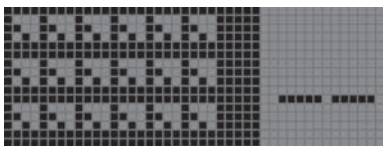
NíVEL 1 - Aprenda as letras que caem da árvore. Pressione a letra correta para acertar a maçã com letra maiúscula.

NíVEL 2 - Aprenda as letrs que caem da árvore. Pressione a letra correta para acertar a maçã com letra minúscula.

12. Fuga de letras

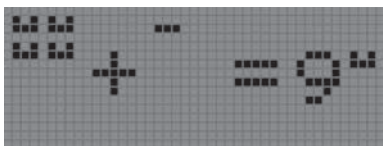
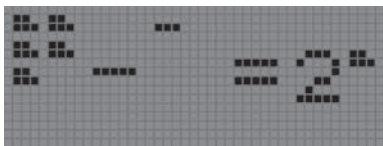
NíVEL 1 - Digite a letra que aparece na tela. Pressione a letra correta para apagar a letra maiúscula.

NíVEL 2 - Digite a letra que aparece na tela. Pressione a letra correta pgar a letra minúscula.

13. Perseguição Policial

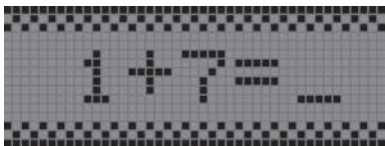
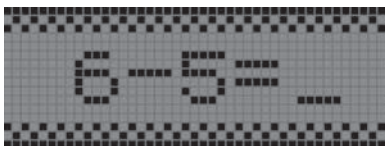
NíVEL 1 - Digite a seqüência que aparece na tela. Pressione a letra correta para apagar a letra maiúscula. Se conseguir capturar o ladrão, você vence o jogo.

NíVEL 2 - Digite a seqüência que aparece na tela. Pressione a letra correta para apagar a letra minúscula. Se conseguir capturar o ladrão, você vence o jogo.

14. Números mágicos

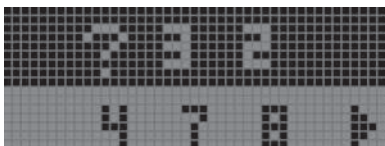
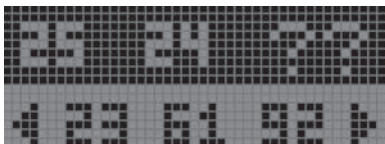
Escolha qualquer número, que eu te ensino a contar. Pressione uma tecla numérica para o número aparecer.

15. Comparações

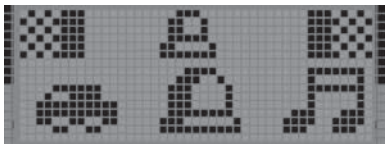
Escolha o sinal certo. Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

16. Bola de cristal

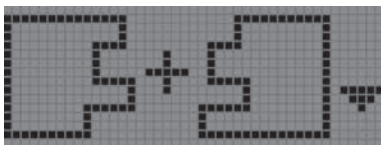
NíVEL 1 - Conte os ícones e encontre o número. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

NíVEL 2 - Conte os ícones e encontre o número. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

17. Bola de cristal 2

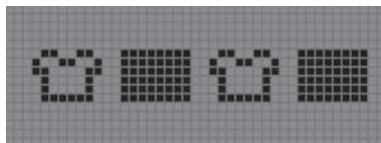
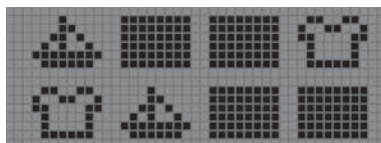
NíVEL 1 - Qual é a soma desta equação? Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher e pressione ENTRA para confirmar sua resposta e a adição.

NíVEL 2 - Qual é a soma desta equação? Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher e pressione ENTRA para confirmar sua resposta da subtração.

18. Fique fera

NíVEL 1 - Calcule a seguinte equação. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor. Utilize o teclado numérico e pressione ENTRA para confirmar a resposta da adiçãxssddo.

NíVEL 2 - Calcule a seguinte equação. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor. Utilize o teclado numérico e pressione ENTRA para confirmar a resposta da subtração.

19. Número escondido

NíVEL 1 - Complete o número que está faltando. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para selecionar e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

NíVEL 2 - Complete o número que está faltando. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para selecionar e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

20. Figura correta

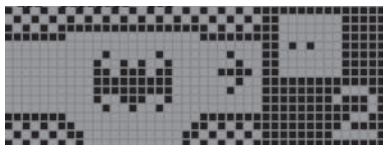
Escolha a figura correta. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para selecionar e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

21. Complete a figura

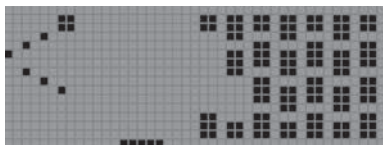
Encontre o encaixe certo das figuras. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para selecionar e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

22. Pares escondidos

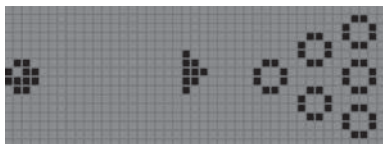
NíVEL 1 - Encontre os pares. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover e pressione ENTRA para virar a carta. Encontre 2 cartas iguais para vencer.

NíVEL 2 - Encontre os pares. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover e selecionar. Pressione ENTRA para virar a carta. Encontre 4 cartas iguais para vencer.

23. Hora certa

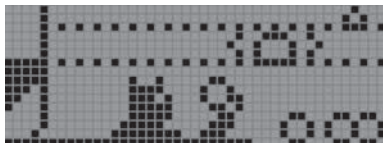
Qual é a hora certa? Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor. Pressione uma tecla numérica e depois ENTRA para confirmar sua resposta.

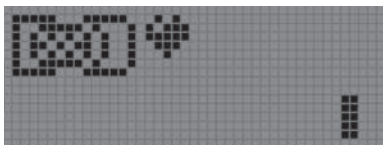
24. Labirinto do Batman

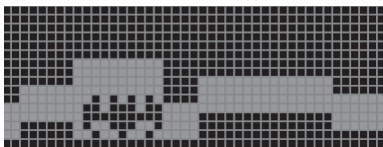
Ajude o morcego a chegar até o Batman. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher a saída e pressione ENTRA para ir até a próxima etapa do jogo. Tente ajudar o morcego a encontrar o caminho para chegar ao Batman. O número à direita informa a distância do Batman. Quando este chegar a 0, significa que Batman foi alcançado.

25. Tijolos

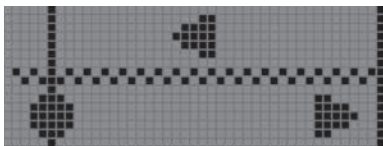
Acerte todos os tijolos.
Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor e direcionar a bola para apagar os tijolos.

26. Boliche

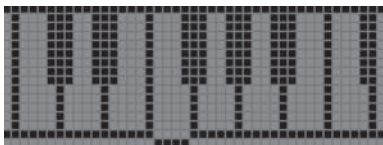
Vamos jogar boliche? Pressione ENTRA para arremessar a bola.

27. Tiro ao alvo

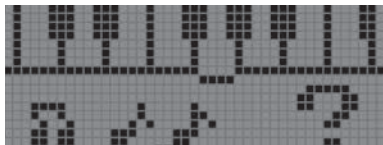
Acerte as bombas no alvo. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor. Pressione ENTRA para arremessar a bomba no alvo. O jogo termina quando o tempo, indicado na parte de baixo da tela, acaba.

28. Caça ao tesouro

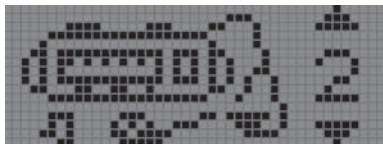
Mova o carro para alcançar o tesouro. Use a tecla ESQUERDA para mover para cima e DIREITA para mover para baixo. Evite bater na parede para conseguir o tesouro.

29. Caverna

Encontre o espaço para salvar o morcego. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o morcego. Encontre a lacuna para salvá-lo enquanto o teto desaba rapidamente.

30. Caça com estilo

Acerte as figuras ao passarem pela barreira. Quando o sinal atingir a linha da esquerda, tecle ESQUERDA, DIREITA ou ENTRA. O jogo termina se você perder 5 chances.

31. Gravador

Toque e grave sua melodia. Pressione A", "S", "D", "F", "G", "H", "J" or "K" para compor uma música. Pressione TOCAR para gravar, então VOLTAR para tocar a música gravada. Tecle PAUSA para pausar a música tocada.

32. Qual é a nota?

Escreva a nota musical. Pressione A", "S", "D", "F", "G", "H", "J" or "K" para confirmar sua resposta.

33. Música, música

Escolha a música. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para selecionar e pressione ENTRA para tocar a melodia.

TERMO DE GARANTIA

A Candide Indústria e Comércio Ltda. garante este produto pelo período de **90 dias**, contados **a partir da data de emissão da nota fiscal de compra**, desde que o mesmo tenha sido instalado e manuseado conforme orientações descritas no manual e somente em Território Nacional. Durante o período estipulado, a garantia cobre totalmente peças e mão-de-obra. **Somente técnicos da Assistência Técnica da Candide e das oficinas credenciadas estão autorizados a reparar defeitos cobertos pela garantia**. Para informações sobre o endereço mais próximo, entre em contato com o nosso SAC: 0800 55 74 00. O consumidor tem o prazo de 90 dias para reclamar de irregularidades aparentes, ou seja, de fácil e imediata observação do produto, como itens que constituem a parte externa e qualquer outro acessível ao usuário. **A garantia de peça sujeita ao desgaste natural** (peças plásticas e acessórios em geral) **fica restrita ao prazo final de 90 dias**. A garantia perde seu efeito se: a) a instalação ou utilização do produto estiverem em desacordo com as recomendações do manual de instruções; b) **o produto sofrer qualquer dano provocado por acidente, queda, agentes da natureza** ou consertos realizados por pessoas não credenciadas pela Candide Indústria e Comércio Ltda.; c) o número de série do produto estiver danificado ou adulterado. **A garantia não cobre; a) transporte e remoção do produto para conserto; b) desempenho insatisfatório do produto devido à instalação ou manuseio inadequados.** Por se tratar de produto importado, produzido fora do território nacional, a Candide Indústria e Comércio Ltda. se isenta de qualquer responsabilidade na eventualidade de serem constatados pequenos erros de grafia, fonética ou outros relacionados à adaptação do produto à língua portuguesa. **A garantia somente é válida mediante a apresentação da nota fiscal**.

Para entrar em contato com a Candide, clique na guia Fale conosco em nosso site **www.candide.com.br** ou ligue para o Serviço de Atendimento ao Cliente no número **0800 55 74 00** de seg. a sex. das 8:20 as 18:00